

ков у коровы было много, как у свиньи. Женщина купалась в молоке, чем рассердила Бога, который провел рукой по вымени, как бы стирая сосцы. Тогда кот ухватился лапами за четыре соска и стал «ва́кать», а св. Петр попросил Бога оставить молока хоть для кота. И Бог оставил корове четыре соска на вымени и приказал давать коту утром и вечером по три ложки молока, «бо ми его пайку їмо»⁶.

Что же касается проблемы взаимообусловленности фразеологизма и сюжета легенды, то, с одной стороны, автономное от сюжета бытование языковой единицы может свидетельствовать об их изначальной не-связанности; с другой стороны, тексты, в которых эта связь подчеркивается («с тех пор и говорят...»), могут свидетельствовать в пользу вторичной мотивации (когда в рамках определенной локальной традиции знание фразеологизма накладывается на фольклорный сюжет). Но даже в том случае, если фразеологизм не «вырос» из сюжета, он очень органично вписался в традицию фольклорных этиологических рассказов.

К. В. Пьянкова
Екатеринбург

Об одном случае «пищевой» мотивации в русской терминологии игр

Между лексемами с «пищевой» семантикой и игровыми терминами существуют довольно стабильные связи: если сказать точнее, «пищевая» лексика весьма активна как донорское поле при образовании игровых терминов⁷. Достаточно вспомнить такие из них, как *варить каши* 'девичья игра в мяч' [СРНГ 13, 151], *сделать кашу* 'повалить рюхи в игре в городки, выбив их за черту' [СРНГ 13, 149], *масло жать* 'игра с выстраиванием пирамид' [СД 2, 284] и т. д. Зачастую существование подобных взаимодействий объясняют, опираясь на связь игры с обрядом, атрибутом которого является пища. Мы же остановимся на тех «пищевых» лексемах и их производных с игровой семантикой, связь между которыми не имеет ярко выраженной «культурной» подоплеку и обусловлена внутриязыковыми факторами. Объектом изучения избрана группа игровых терминов, которая, на наш взгляд, мотивационно связана с лексемами *сало* и *масло* в их основном значении 'жир'.

⁶ *Онищук А.* Матеріяли до гуцульської демонології. Зап. у Зелениці, Надвірнянського повіта, 1907–1908 // Матеріяли до українсько-руської етнології. Львів. 1909. Т. 11. С. 17–18.

⁷ О понятии донорской мотивирующей лексики см.: *Толстая С. М.* Мотивационные семантические модели и картина мира // Русский язык в научном освещении. 2002. № 1 (3). С. 116.

Выбрав игровые лексемы, формально соотносимые с производящими основами *-сал-* и *-мас-* / *-маз-*, мы попытались найти ту мотивационную почву, которая позволяет говорить об их коренной связи с пищевыми лексемами *сало* и *масло*. Как известно, данные лексемы восходят к корням *-maz-* (основное значение ‘выделять жир, мазать’) и *-sad-* (основное значение ‘сидеться, оседать’), т. е. *масло* и *сало* реконструируются формально как **maz-slo* и **sad-lo*, а семантически как ‘то, что мажется’, и ‘то, что оседает’. Можно предположить, что *сало* и *масло* будут широко употребительны как игровые термины, потому что цель многих игр – запятнать, отметить кого-либо или что-либо, буквально поставить, посадить метку на определенном объекте.

Проблема «пищевой» терминологии игр уже затрагивалась в этимологической литературе. Так, Ж. Ж. Варбот рассматривает связь между игровой лексемой *салить* ‘останавливать, пятнать в игре’ и *салом* в значении ‘жир’ как факт этимологической реинтерпретации. Глагол *салить* является производным от диал. *сало* ‘кон, межа, черта, грань, за которой салят’ [Даль² 4, 130–131], которое, в свою очередь, восходит к **sadlo*, производному от **sadiiti*. Сало в игровой терминологии – это обозначение базового, безопасного местонахождения игрока или позиции «вне игры», поэтому для него логична производность от **sadiiti*, т. е. *сало* первоначально ‘сидение’, соответственно, *салить* собственно ‘осаживать’. Однако большая частотность омонимичных с игровыми терминами лексем *сало* ‘жир’ и *салить* ‘пачкать’ обусловила восприятие *салить* ‘останавливать, осаживать (в игре)’ как метафорического употребления *салить* ‘пачкать’. Так сформировалась новая мотивационная модель ‘пачкать’ → ‘останавливать (в игре)’, породившая употребление *пятнать* (собственно ‘пачкать’) в значении игрового термина, синонимичного *салить*⁸.

Иначе видит мотивационные отношения для игровой терминологии В. Н. Топоров, который выдвигает версию о первичности «пищевой» мотивации (и рассматривает ее в свете теории «основного мифа»): «Легко заметить, что и салить, и пятнать, и метить (отчасти и ляпать, ср. игру в «ляпки») синонимичную салкам – пятнашкам <...> имеют одну и ту же род (по сути дела) семантическую мотивировку – все это один и тот же род «клеймения», нанесение клейма на тело пойманного»⁹; «саленые отсылают к салу, животному жиру, органическому веществу жизни, и

⁸ Варбот Ж. Ж. Диахронический аспект проблемы языковой картины мира // Русистика на пороге XXI века: проблемы и перспективы: Мат-лы междунар. науч. конф. М., 2003. С. 345–346.

⁹ Топоров В. Н. К интерпретации некоторых мотивов русских детских игр в свете «основного» мифа (прятки, жмурки, горелки, салки-пятнашки) // *Studia mythologica Slavica*. Ljubljana 2002. № 5. S. 104.

следовательно, к скоту, основному предмету, из-за которого произошла ссора Громовержца и его противника, похитившего скот у Громовержца»¹⁰.

Дальнейшие наши рассуждения во многом подтверждают лингвистическую сторону позиции В. Н. Топорова и направлены на то, чтоб обосновать существование такой мотивационной модели, которая связывала бы *сало* и *масло* в пищевых значениях и игровые термины со следующими значениями: 1) 'водить в игре типа пятнашек', 'игра пятнашки'; 2) 'лунка, куда загоняют шар в играх'; 3) 'черта, ограничивающая определенную часть игрового пространства, или само игровое пространство'; 4) 'одна из сторон игровой кости'.

Рассмотрим связь игровой и пищевой семантики в каждой из групп.

1. Слова *ляны* (*ляпки*), *пятнашки* [ЭИС 4, 109], *салки* [ССРЛЯ 13, 63], *сало* [СРНГ 36, 64; ЭИС 4, 54; СРГСУ 5, 106], *сало* 'игра с мячом' [Покровский, 244–245], *масло* [Покровский, 243], *масло*, *масличко*, *масловий мяч* [Гринченко 2, 408]¹¹ являются названиями примерно одной и той же игры, цель водящего в которой – догнать (найти) и пометить рукой или мячом одного из игроков (или другой вариант: как можно больше раз ударить мячом по воротам) – *заяпнать*, *заяпнать* [ЭИС 4, 109], *засалить* [СРНГ 11, 19]). Более подробное описание игр такого типа дает Е. А. Покровский: суть одной из модификаций игры *масло* состоит в том, что все участники делятся на две команды, «установившись, начинают бросать друг в друга мячиком, стараясь при этом попасть в своего противника» [Покровский, 243–244], побежденным считается тот, в кого попали мячом, он автоматически выходит из игры, таким образом, выигрывает та команда, которой удалось сохранить свой состав.

Вернемся к приведенному в начале ряду лексем. Они построены по идентичной словообразовательной модели, имеют сходную семантику и внутреннюю форму, актуализирующую саму суть игры *салки*: игроки должны не спрятаться, не «сесть» куда-либо, а именно отметить кого-либо¹². Несомненно, что всякая метка ассоциируется с пятном, с чем-то

¹⁰ Топоров В. Н. К интерпретации некоторых мотивов русских детских игр в свете «основного» мифа (прятки, жмурки, горелки, салки-пятнашки) // *Studia mythologica Slavica*. Ljubljana, 2002. № 5. S. 95.

¹¹ Здесь, а также в некоторых других случаях будут привлекаться, наряду с русскими, данные украинского языка.

¹² В. Н. Топоров также считает мотив бития доминирующим в игре прятки – салки: «Если отыскивающие уйдут далеко от города, спрятавшиеся выскакивают, бьют их шайками и занимают город. Пострадавшие должны везти их на спинах в город с того места, где они были ударены... В некоторых вариантах игры в прятки водящий, настигнув спрятавшегося, ударяет его по плечу или по спине, очевидно, слегка, как бы саля-метя его» [Топоров В. Н. О некоторых детских играх как трансформации мотивов «основного» мифа (прятки – салки – пятнашки и др.) // *Folia Slavistica*. M., 2000. S. 127].

«намазанным», испачканным, что и повлияло на появление у приводимых ниже лексем *засаливать*, *салонуть*, *мазануть* (а также и у других слов с корнями *-сал-*, *-масл-*, *-маз-*), кроме семантики 'марать, пачкать', таких вторичных значений, как 'тронуть рукой, ударить, высоко подбросить ударом мяч', а следом за ними и игрового – 'играть в пятнашки': *мазануть* 'слегка покрасить, ударить' [СРНГ 17, 294]; *мазило* 'грязнуля; охотник, делающий промахи при стрельбе' [СРНГ 17, 297]; *замазывать* 'сильно бить' [СРНГ 10, 230]; *салишь* 'пачкать салом; пятнать, тронуть рукой, ударить мячом' [Даль² 4, 131]; *засаливать*, *салонуть* 'ударять кого-либо мячом' [СРНГ 11, 19; 36, 65]; *саловать*, *саливать*, *салишь* 'играть в пятнашки, в прятки' [СРНГ 36, 65, 71]; *быть салену* 'быть запятнанным в игре' [Даль² 4, 130]; *саловник*, *салия* 'ребенок, играющий в пятнашки' [СРНГ 36, 65, 71]. Таким образом, почвой для появления названия игры *салки*, *сало* послужил глагол *салишь* в значении 'быть водящим в игре' [ЭИС 4, 109], который восходит к «пищевому» *салу*.

Для игры *масло* (*маслице*) [Гринченко 2, 408; Покровский, 248] можно предположить аналогичный деривационный путь: игровой термин *масло* соотносится с пищевым *маслом* через глаголы *мазануть*, *маслить*, которые развили свое значение следующим образом: 'оставить пятно' → 'пометить' → 'трогать рукой' → 'ударить' (ср. *мазануть* 'ударить' [СРНГ 17, 294], *мазнуться* 'удариться' [СРНГ 17, 299], *мазок* 'в детской игре тот, кого запятнали' [СРНГ 17, 299] и сочетание *масловый мяч* [Гринченко 2, 408], которое, возможно, указывает на способность мяча метить). Интересную модификацию игры *масло*, в которой идея «пятнания» маслом – жиром становится особенно явственной, приводит Е. А. Покровский: «Сажает на салазки одного из играющих (масло), а другой возит его. Остальные стараются «отведать» масла и с этой целью стараются ударить его, а возница защищает от удара, причем если он кого тронет или ударит, то последний становится маслом, а бывший маслом возит» [Покровский, 117]. Перед нами фактически разворачивается процесс зарождения «классической» игры *салки* / *масло*, ее вырастания из ролевой игры, где *масло* «антропоморфизировалось» в лице одного из игроков, было тем центром, вокруг которого разворачивалась игра. И именно потому, что водящий был непосредственно связан с *маслом* (игроком, сидящим в салазках), он обладал способностью запятнать.

Кроме того, подтвердить системность таких значений, как 'бить, ударять', помогают производные синонимичной лексики – *вологи*. В семантической системе дериватов слова *волога*, вслед за 'пятнать, салишь', появляется 'бить, ударять': *приволожить* – загрязнить, запач-

коть [СРНГ 31, 146], *воложить* 'бить, колотить кого-либо' [СРНГ 5, 48], *воложна* 'оплеуха' [СРНГ 5, 48]. Еще одним аргументом служит название детской игры *забелёты* и игровой термин *забелить* 'заляпать, запятнать' [ЛК ТЭ], функционирующие на той же территории (Буйский р-н Костромской обл.), что и лексема *забёла* 'сметана': каждый участник игры *забелёты* стоит в своем круге на некотором расстоянии от другого участника и держит перед собой дощечку, которой он должен отбивать мяч, брошенный водящим. Данные примеры наглядно демонстрируют, насколько активно в игровом мире воплощается идея удара, меты как пятна, «саления».

В результате выстраиваются следующие деривационные цепочки, фактически идентичные по словообразовательной семантике:

пятнашки < *пятнать* < *пятно*;

ляпки < *ляпать* 'пятнать';

салки, сало ('игра') < *салить* ('водить в игре') < *салить* ('ударять') < *салить* ('пачкать салом') < *сало* ('жир').

Для игры *масло* возможно предположить существование двух мотивационных цепочек: одна связывает название игры непосредственно с гл. *мазать* – *масло, маслице* ('игра') < **мазать* ('водить в игре') < *мазануть* ('ударить') < *мазать* ('пачкать'); вторая предполагает участие пищевого масла – *масло, маслице* ('игра') < *маслить* 'метить' < *маслить* ('пачкать') < *масло* ('жир').

2. Другая группа игровых терминов, мотивационно связанная с *салом* и *маслом* в значении 'жир', представлена рядом лексем, имеющих общее значение 'ямка, лунка, в которую игроки загоняют деревянный шар (названия игр такого типа – *в шара, в касло, в масло, лунки, дубинки*): *масло* (*маслу, маслá, маслы*) 'ямка (лунки), куда гонят мяч, деревянный шар' [СРНГ 18, 14; Даль² 2, 302], *масло* (*маслó, маслá, маслý*) 'игра в деревянный шарик' [СРНГ 18, 14]; *салы* 'мелкие лунки вокруг касла, куда загоняют шар' [Даль² 4, 130]. Появление такой игровой семантики *масла* вполне предсказуемо. Обозначая лунку в игре, *масло* (как и в 1-м случае) актуализирует такое свойство реального продукта, как его способность оставлять следы, делать отметину, но, в отличие от предыдущего случая, маркируемым объектом является уже не человек, не играющий, которого пятнают рукой или мячом, а пространство.

Таким образом, возможны два в принципе сходных мотивационных хода. С одной стороны, лунка – то, что уже отмечено, то, что выделено на фоне остального игрового поля (данный вариант могут аргументировать такие производные *-маз- / -масл-*, как *масло* 'убежище от собаки в детских играх' (т. е. особо выделенная часть игрового поля), 'ямочка под сновальной машиной' [СРНГ 18, 14]; *мазло* 'при игре в

прятки – место, где остается водящий и откуда идут прятаться играющие' [СРНГ 17, 298]). С другой стороны, лунка – то, куда нужно попасть, что нужно отметить (на данную версию работают лексемы *мазло* 'охотник, делающий промахи при стрельбе, мазила' [СРНГ 17, 298], *замазнуть* 'ударить' [СРНГ 10, 229], *мазло* 'ямка, вырытая самкой сома, в которую она мечет икру' [СРНГ 17, 298], которые развивают идею стрельбы, удара, метания икры как «замазывания», нанесения метки на объект).

Вполне восстанавливаемая связь *масла* с игровыми реалиями позволяет выявить и связь *сала* с ними, которая пока оставалась затемненной. Можно предположить, что *салы* 'ямки, лунки, куда загоняют мяч, шар' [СРНГ 36, 67], *салка* 'ямка при игре в шары' [СРНГ 36, 62] образованы аналогичным мотивационным путем (т. е. это то, что нужно *засалить*, *запятнать*). В то же время весьма трудно отказаться и от другой версии: *сало* – это то место, куда сажают, засаживают, вгоняют шар. Данное предположение звучит довольно убедительно, так как соответствует сути игры, хотя и выбивается из системы параллельно существующих, фактически идентичных по семантике и структуре дериватов *сала* и *масла*.

В результате мы получаем деривационную цепочку, фактически аналогичную приведенной в п. 1.

Оговорим, что семантика игрового термина *масло* может быть результатом двух линий развития:

масло, мазло, масла, масла 'ямки, лунки' < *мазануть* 'ударить' < *мазать* 'пачкать жиром';

масло, мазло, масла, масла 'ямки, лунки' < *маслить* 'метить' < *маслить* 'пачкать жиром' < *масло* 'жир'.

Ср. также: *салы* 'ямки, лунки' < *салить* 'ударить' < *салить* 'пачкать жиром' < *сало* 'жир'.

3. Следующий ряд производных от *сала* лексем имеет значение 'черта, игровое пространство, обозначаемое ею': *сало* 'круг, очерчивающий площадку для игры в мяч' [НОС 10, 6], 'половина игрового поля или черта, разделяющая это поле' [КСГРС], 'расстояние между городками' [ЭИС 4, 51]; *салка* 'метка, место, до которого бегают в игре в салки' [СРНГ 36, 62]; *сало* 'круг, четырехугольник в игре, стоя на котором, игроки не могут быть засалены водящим' [Покровский, 106]; *сал* 'место в игре в тягу, где нельзя салить' [СРНГ 36, 53]; *сало* 'черта в игре *лапта*' [Покровский, 269]; *полусало* 'половина расстояния до кона' [ЭИС 4, 51]; *переднее сало* 'черта, от которой бьет попадающая команда'; *заднее сало* 'черта, до которой нужно бежать' [ЭИС 4, 45–46]; *подсало* 'черта на определенном расстоянии от кона бабок, куда кладут бабку выпуклой стороной вниз, с которой бьют в кон левой рукой'

[СРНГ 22. 171]. Привлекательной представляется версия, связанная с идеей «отмеченности», «засаленности», которая может реализовываться двумя путями: 1) если *сало* – это прежде всего черта, пространство, за которым нельзя *салить* (ср.: «Стоишь на сале – тебя не тронут, побежишь – я тебя залупаю» [КСГРС]), то следует связывать данную лексику непосредственно с *салить* ‘ударять, быть водящим в игре’, т. е. рассматривать *сало* как перенос с одной игровой реалии на другую, с функции игрока на его позицию; 2) если *сало* прежде всего черта, обозначающая пространство, если важна семантика отмеченности, существования черты как некоей меты, то мы пропускаем звено *салить* ‘водить в игре, ударять’ и рассматриваем *сало* ‘черта в игре’ в непосредственной связи с глаголом *салить* ‘ставить пятно’ (т. е. *сало* – это то, что отмечено, *засалено*). Кроме того, одним из аргументов может служить следующий синонимический ряд: черта в игре, до которой нужно бежать, называется как *заднее сало*, так и *меть*, что, несомненно, наталкивает на идею отмеченности. Таким образом, *сало* в значении ‘кон, черта, межа, за которой селят’ [Даль² 4, 130] имеет мотивационную связь с глаголом *салить* ‘пятнать, ударять’, который, в свою очередь, восходит к *салу* с пищевой семантикой.

Итак, возможными оказываются два варианта построения деривационной цепочки:

сало (‘черта, игровое пространство’)¹³ < *салить* (‘водить в игре’) < *салить* (‘ударять’) < *салить* (‘пачкать салом’) < *сало* (‘жир’);

сало (‘черта, игровое пространство’) < *салить* (‘пачкать салом’) < *сало* (‘жир’).

4. Наряду с уже рассмотренными игровыми значениями *масла*, существует еще одно, до сих пор остававшееся изолированным и, как кажется на первый взгляд, не имеющим связи с предыдущими: *масло* ‘одна из сторон игральной кости (в игре в бабки), противопоставляемая таким сторонам, как *бык*, *сак*, *гора* (*горушечка*, она же *дыра* / *дира*)’ [КСГРС]. Приемлемыми видятся несколько способов объяснения данного факта номинации.

Во-первых, источник объяснения можно искать во внешнем сходстве с пищевым продуктом. Фактически во всех контекстах есть указание на то, что сторона игральной кости, называемая *маслом*, гладкая, ровная (или выпуклая). Ср. контексты: «Масло, если гладкий бок»; «Кверху бугром – масло, а снизу – ямка»; «Гора с ямочкой, масло –

¹³ В. Н. Топоров считает, что «в этом употреблении сало связано с обозначением некоего пятна-сгущения, нарушающего однородность пространства <...> сало обозначает и жир, тук, животное вещество, являющееся носителем жизни, ее материи, каковыми оказывается и каждый спасенный – определенно в «основном» мифе, опосредованно – в игре» [Топоров В. Н. К интерпретации некоторых мотивов русских детских игр... С. 104].

гладко»: «Горе с ямкой – масло равно» [КСГРС]. Вполне вероятно, что такой вид и форма стороны игровой кости могли ассоциироваться с маслом, всегда имеющим гладкую, ровную поверхность.

Во-вторых, известно, что игральная кость – это вполне реальная кость животного, поэтому, учитывая существование лексем *мосал*, *мослак* ‘кость, преимущественно бедренная, а также – вообще выступающая кость’ [СРЯ² 2, 302], *мослак* ‘лодыжка’, *мосляк* ‘кость’, *мосолышек* ‘свиная косточка’ [СРНГ 18, 298], которые в результате формального (сближение корней *мосл-* и *масл-*) и семантического (всякая выступающая кость > нарост > скопление жира, ср.: *маслена косточка* ‘кости ноги ниже щиколотки’ [КСГРС], *сальцо* – нарост на задней ноге лошади около подбрюшья, *сальцовый сустав* ‘коленный сустав на задней ноге лошади’ [СРНГ 36, 70]) переосмысления могли быть сопоставлены с *маслом*. Таким образом, можно предположить, что игровой термин произведен от анатомического.

Некоторый минус предыдущих объяснений, на наш взгляд, заключается в том, что они выбиваются из довольно четкой, связанной семантически и мотивационно системы дериватов *сала* и *масла*. В связи с этим рассмотрим и «системную» версию. Исходя из контекстов, можно сказать, что *масло* – это «выигрышная» сторона, та, которой бьют, и та, которая дает право на продолжение игры. Ср.: «Кверху маслом чикнул и выиграл, а перевернул – проиграл»; «У тебя масло, у меня дира, ты должен чикать»; «Говорят, масло в масло бьешь»; «Порато ведь он стрекнул, после сака так маслом выпало» [КСГРС]. Опираясь на данные контексты и предыдущие рассуждения относительно игровых значений *масла* и *сала*, вполне логично предположить, что именно пищевая лексема *масло* явилась мотивирующей для игрового термина, так как связана с идеей меткого удара как мазка, метки (ср. *мазануть* ‘ударить’ [СРНГ 17, 294], *мазисто* ‘ловко, удачно’ [СРНГ 17, 297]).

Вполне вероятно, что здесь мы сталкиваемся со случаем «тройной» мотивации, когда все данные факторы работают одновременно, поэтому определенно сказать, какой из них является доминирующим, не представляется возможным.

Таким образом, рассмотренный ряд переходов пищевых лексем в игровые показал, что фактически все игровые значения *сала* и *масла* обнаруживают общие мотивационные истоки, строятся на основе единой цепочки семантических переходов:

<i>масло</i> ,	<i>маслить</i> ,	<i>маслить</i> .	→ <i>масло, сало</i> ‘игра типа пятнашек’
<i>сало</i>	<i>салить</i>	<i>салить</i>	→ <i>сало</i> ‘черта, игровое пространство’
‘жир’	‘ставить	‘метить,	→ <i>масло, сало</i> ‘лунка’
	пятно’	ударять’	→ <i>масло</i> ‘сторона игровой кости’

Данная система «пищевых» мотиваций игровых терминов становится более убедительной, если рассматривать производные слов *сало* и *масло* параллельно, потому что это позволяет увидеть идентичность не только получаемых игровых значений, но и аналогичность мотивационных ходов, посредством которых они образуются. Кроме того, наличие системы игровых значений у *масла* делает более доказательным предположение о связи глагола *салить* 'ударять, пятнать' непосредственно с «пищевым» *салом* и ставит под сомнение версию о ее «народно-этимологической» природе.

О. С. Смирнова
Красноярск

К вопросу о внутренней форме диалектных полеводческих терминов

Значительное количество диалектных слов представляют собой образования с прозрачной внутренней формой. Не составляют исключения и диалектные термины – номинативные слова с ремесленно-производственным содержанием (по определению Т. С. Коготковой¹⁴).

Среди терминов полеводства выделяется группа обозначений пахотных угодий и их частей, таких, например, как *тлель* 'расчистка под пашню' [КСГРС], *длинник* 'узкая долгая полоса пашни' (влг.) [СРНГ 8, 69], *краюха* 'крайняя полоса земли' [КСГРС].

Мотивированными оказываются полеводческие термины, возникшие в результате словообразовательной (*выпашка* 'вспаханное поле' [АОС 8, 67] < *выпахать* 'вспахать' [АОС 8, 63]) и семантической (*ловтычок* 'небольшой участок земли' [КСГРС] < *ловтычок* 'лоскут' [КСГРС]) деривации.

Наименования, появившиеся вследствие контаминационных процессов, зачастую также обладают ясной внутренней формой. Таковы, например, термины *пустоляна*, *пустовляна*, обозначающие запущенную, заброшенную пашню и возникшие в результате этимологической реинтерпретации (= народной этимологии) общенародного *пустошь*, диалектного *пустовина* 'запущенная пашня' [КСГРС], которая осуществляется под воздействием леммы *поляна* 'открытое пространство среди леса, кустарников' [ССРЛЯ 10, 1150] того же семантического поля «земля».

Прозрачную внутреннюю форму имеет и отмеченное в архангельских говорах полеводческое обозначение *житвина* 'сжатое поле'

¹⁴ См.: Коготкова Т. С. Русская диалектная лексикология. М., 1979. С. 69.